GHOSTBUSTERS

HEY! - Anybody seen a ghost?. Matter of fact, yes, they have! At this very moment hundreds of ghosts are making their way towards the infamous Spook Central.

Only you can save the world from a catastrophe of Biblical proportions - and to do this, you must make it to the top of the Temple of Zuul. You can only do this when you have killed a large number of ghosts, made more money than you started with and survived the constant dangers on the streets.

So - go ahead and show 'em how they do it downtown!

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION
Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter: disc.

SPECTRUM (Cass)	LOAD""
AMSTRAD (Cass)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disc)	RUN"MENU on side A
COMMODORE 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disc)	LOAD"*",8,1

PLAYING INSTRUCTIONS

SPECTRUM

Key controls are given on screen

SPACE	- Status Report
H	- Pause (to restart, press ENTER)
SYMB SHIFT & ENTER	- Return to controller menu
CAPS SHIFT & ENTER	- Return to vehicle selection menu
B	- Drop Bait

AMSTRAD/SCHNEIDER

Joystick or

Cursor Keys	- Up, Down, Left, Right
COPY	- Fire
SPACE	- Status Report
B	- Drop Bait

COMMODORE 64/128

F1	- Introduction
F3	- Equipment Store
SPACEBAR	- Status Report
RUN/STOP	- Pause/Restart
RUN/STOP & RESTORE	- Aborts Game
B	- Drop Bait

THE GAME

STARTING YOUR FRANCHISE:

When requested, enter your name, surname first: you will then be asked if you have an account. If you have, type Y and ENTER, then, on request, your account number. If you have no account, type N and ENTER and you will be given an initial account of $10,000.

VEHICLE SELECTION:

To view a car, press SPACE, the car's number and RETURN
To buy a car, just press the car's number and RETURN.

1. Compact	$2,000, carries	5 items, top speed 75 mph
2. Hearse	$4,800, carries	9 items, top speed 90 mph
3. Station Wagon	$6,000, carries	11 items, top speed 110 mph.
4. High Performance	$15,000, carries	7 items, top speed 160 mph.

EQUIPMENT SELECTION SCREENS

Your credit is displayed on screen top right and the cost of each item in the right-hand column.

1. MONITORING EQUIPMENT:

Manoeuvre the forklift using the joystick. FIRE collects or puts down items. You can buy:

i) PK Energy Detector - warns of an approaching ghost by turning a building pink when you pass it.
ii) Image Intensifier - makes ghosts easier to see.
iii) Marshmallow Sensor - warns of the approach of the Marshmallow Man by turning a building white.

Press 2 to move to next screen.

2. CAPTURE EQUIPMENT:

i) Ghost Vacuum - sucks up itinerant ghosts.
ii) Ghost Trap - holds one ghost. You must have at least one of these.
iii) Ghost Bait - Attracts the Roamers which periodically gather to form the Marshmallow Man. Without Bait, you cannot stop him.

Press 3 to move to next screen.

3. STORAGE EQUIPMENT:

The Portable Laser Confinement System - fits on the car and holds 10 ghosts. Press E to move to the City Map.

CITY MAP

Zuul's Temple is in the centre, GHQ at the bottom. Buildings with ghosts flash red. Guide your vehicle to a ghost, freezing any Roamers you may meet by touching them, then vacuum them up by pressing FIRE. If a Roamer gets to Zuul the city's PK rating jumps up by 100.

BUSTING GHOSTS:

When you arrive at the site of a disturbance, direct your first Ghostbuster towards the centre of the building, press FIRE to lay a trap, then guide him to the left of the screen and turn him towards the trap. Guide the second Ghostbuster to the right of the screen. Turn him towards the trap and press FIRE to initialize the negative ioniser stream. Move the Ghostbusters inwards to trap the ghost between the streams, but DO NOT CROSS THE STREAMS.
When the ghost is directly over the trap, press FIRE to capture him.

- Every captured ghost increases your credit rating. Every escaped ghost adds 300 to the city's PK level.
- When a Marshmallow Alert flashes, you must press B to drop bait before he stomps any buildings.
- To win, you must sneak two Ghostbusters into the Temple of Zuul before the Gatekeeper and Keymaster join forces there.

Ghostbusters (TM)* is a trade mark of Columbia Industries Inc.
Ghostbusters logo @ 1984 Columbia Pictures Industries Inc.
All rights reserved. Ghostbusters music and lyrics by Ray Parker Jnr.
@ Golden Torch Music Corp/Raydiola Music Corp. Programme.
Software Speech by Electronic Speech Systems Berkeley C.A.
Ghostbusters Game @ 1984 Activision Inc.

GHOSTBUSTERS

Hé! Quelqu'un a-t'il vu un fantôme?. Il se trouve que oui. Ils en ont vu un! En ce moment-même, des centaines de fantômes ouvrent leur chemin et se rendent vers l'infâme Spook Central. Vous êtes le seul qui puissiez sauver le monde d'une catastrophe aux proportions Bibliques et pour cela, vous devez arriver en haut du Temple de Yuul. Mais avant, vous devez éliminer un large nombre de fantômes, obtenir plus d'argent qu'au début et survivre aux dangers constants de la rue.

Allez! Montrez-leur comment ca se passe dans les bas quartiers!

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS
Eteignez votre ordinateur - laissez-le eteint au moins 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq)	RUN"MENU' sur côté A
Commodore 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 /128 (Disq)	LOAD"*",8,1

INSTRUCTIONS DE JEU

SPECTRUM

Voir les commandes sur l'écran

SPACE	- Rapport de statut
H	- Pause (pour reprendre, appuyez sur Enter)
Symb SHIFT & Enter	- Retour au menu du contrôleur
Caps SHIFT & Enter	- Retour au menu de sélection du véhicule
B	- Lâcher l'appât

AMSTRAD/SCHNEIDER

Joystick ou Curseurs - En haut, en bas, à gauche, à droite

COPY	- Feu
SPACE	- Rapport de statut
B	- Lâcher l'appât

COMMODORE 64/128

Joystick en port 2

F1	- Introduction
F3	- Magasin d'équipement
Barre d'espacement	- Rapport de statut
RUN/STOP	- Pause/Recommencer
RUN/STOP & RESTORE	- Interruption du jeu
B	- Lâcher l'appât

JEU

DEBUT DE VOTRE FRANCHISE

Au message, introduisez votre prénom et nom. Il vous sera demande si vous avez un compte. Si oui, tapez Y et ENTER puis à la demande, votre numéro de compte. Si vous n'avez pas de compte, tapez N et ENTER et il vous sera donne un compte d'un montant initial de $10,000.

SELECTION DU VEHICULE

Pour visualiser une voiture, appuyez sur la barre d'espacement, le numero de voiture et sur RETURN.
Pour en acheter une, appuyez simplement sur le numéro de Voiture et sur RETURN.

1. Compact	$ 2000, transporte	5 articles, vitesse maximale 75 mi/h.
2. Hearse	$ 4800, transporte	9 articles, vitesse maximale 90 mi/h.
3. Station Wagon	$ 6000, transporte	11 articles, vitesse maximale 110 mi/h.
4. High performance	$15000, transporte	7 articles, vitesse maximale 160 mi/h.

ECRANS DE SELECTION D'EQUIPEMENT

Votre credit s'affiche en haut à droite de l'ecran et le coût de chaque article dans la colonne de droite.

1. EQUIPEMENT DE CONTROLE

Manoeuvrez le chariot élévateur à l'aide du joystick. Le bouton l'eu vous permet de ramasser ou de laisser tomber des articles.
Vous pouvez acheter.

i) PK Energy Detector - avertit qu'il y a un fantôme à proximité en transformant un bâtiment en rose lorsque vous passez devant.
ii) Image Intyensifier - Rend les fantômes plus faciles a voir.
iii) Marshamallow Sensor - Avertit que l'homme de Marshmallow approche en transformant un bâtiment en blanc.

Appuyez sur 2 pour passer à l'écran suivant.

2. EQUIPEMENT DE CAPTURE

i) - Ghost vacuum - Aspire les fantômes itinérants
ii) - Ghost Trap - Détient un fantômes. Vous vous devez d'avoir au moins l'un de ces piegès.
iii) - Ghost Bait - Attire les vagabonds (Roamers) qui s'assemblent régulièrement pour former l'homme de Marshmallow. Sans appât, vous ne pouvez pas l'arrêter.

Appuyez sur 3 pour passer à l'écran suivant.

3. EQUIPEMENT DE STOCK

Le Portable Laser Confinement System (système portatif à laser de confinement) - s'adapte à la voiture et peut détenir 10 fantômes.
Appuyez sur E pour passer au plan de la ville.

PLAN DE LA VILLE

Le Temple de Zuul est au centre et les QG sont en bas. Les bâtiments contenant des fantômes clignotent en rouge. Dirigez votre voiture vers un fantôme tout en congelant tout Roamer qui se trouve sur votre chemin en le touchant. Puis passez-le à l'aspirateur en appuyant sur le bouton Feu. Si un Roamer parvient à arriver au Zuul, le niveau de PK de la ville passe à 100.

ARRET DES FANTOMES

Lorsque vous arrivez à l'endroit du trouble, dirigez votre premier Ghostbuster vers le centre du bâtiment. Appuyez sur Feu pour poser un piège puis amenez-le vers la gauche de l'écran et tournez-le vers un piège. Dirigez ensuite le deuxième Ghostbuster vers la droite de l'écran. Tournez-le vers le piège et appuyez sur Feu pour initialiser les grilles d'ionisation négative. Amenez les Ghostbusters dans le piège afin de piéger le fantôme entre les grilles mais ne TRAVERSEZ PAS LES GRILLES. Lorsque le fantôme se trouve directement au-dessus du piège, tirez pour le capturer.

- Chaque fantôme capturé augmente votre crédit. Chaque fantôme évadé ajoute 300 au niveau de PK de la ville.
- Lorsqu'un voyant de Marshmallow clignote, appuyez sur B pour lâcher l'appât avant qu'il n'ébranle un bâtiment.
- Pour gagner, vous devez introduire discrètement deux Ghostbusters dans le temple de Zuul avant que le Gardien et le maitre des Clés n'assemblent leurs forces.

Ghostbusters (TM)* is a trade mark of Columbia Industries Inc.
Ghostbusters logo @ 1984 Columbia Pictures Industries Inc.
All rights reserved. Ghostbusters music and lyrics by Ray Parker Jnr.
@ Golden Torch Music Corp/Raydiola Music Corp. Programme.
Software Speech by Electronic Speech Systems Berkeley C.A.
Ghostbusters Game @ 1984 Activision Inc.

GHOSTBUSTERS

HALLO LEUTE! Hat einer von Euch nen Geist gesehen? Und ob! In diesem Moment sind Hunderte von Geistern auf dem Weg zur berüchtigten Spuk-Zentrale.

Jetzt können nur noch Sie die Welt vor einer Katastrophe biblischen Ausmaßes retten. Und zu diesem Zwecke müssen Sie den Tempel von Zuul erklimmen. Aber zuvor müssen Sie jede Menge von Geistern umbringen, ein paar zusätzliche Kroten verdienen und die Gefahren überleben, die an jeder Straßenecke lauern.

Jetzt zeigten Sie mal, wer hier der Meister ist!

LADEANLEITUNG

WICHTIG - SCHUTZ GEGEN VIREN!
Computer ausschalten und mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet lassen. Erst dann wieder einschalten und Diskette einlegen.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kasse)	CONTROL & ENTER A
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64/128 (Kasse)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disk)	LOAD"*",8,1

SPIELSTEUERUNG

SPECTRUM

Die Steuertasten werden auf dem Bildschirm gezeigt.

LEERTASTE	- Status-Report
H	- Pause (zum Weiterfahren: ENTER)
SYMB SHIFT & ENTER	- Zurück auf Controller-Menu
CAPS SHIFT & ENTER	- Zurück auf Vehicel Selection Menü
B	- Köder legen

COMMODORE 64/128

Joystick oder Cursortasten

F1	- Einführung
F3	- Ausrüstungsladen
LEERTASTE	- Status-Report
RUN/STOP	- Pause/Wiederaufnahme
RUN/STOP & RESTORE	- Spiel abbrechen
B	- Köder legen

AMSTRAD/SCHNEIDER

Joystick or Cursor Keys - Hoch, Runter, Links, Rechts
KOPIEREN - Feuer
LEERTASTE - Status Report
B - Köder legen

DAS SPIEL

DAS GESCHAFT STARTEN

Auf Anfrage Ihren Namen eingeben (Nachname zuerst). Als nächstes werden Sie gefragt, ob Sie bereits ein Konto haben. Wenn ja, schreiben Sie Y und ENTER, und anschließend (als Antwort auf die Frage) die Kontonummer. Andernfalls, wenn Sie noch nicht Bürger eines Kontos sind, schreiben Sie N und drücken ENTER.
Sie erhalten dann 5/- erste eine Gutschrift von $10,000.

FAHRZEUG-AUSWAHL (VEHICEL SELECTION)

Zur Besichtigung eines Wagens die LEERTASTE drücken, die Auto-Nummer und RETURN.
Zum Kaufen eines Wagens, die Auto-Nummer drücken und RETURN.

1. Kleinwagen	$ 2.000,	5 Objekte, Höchstgeschw. 75 Meilen/Std.
2. Leichenwagen	$ 4.800,	9 Objekte, Höchstgeschw. 90 Meilen/Std.
3. Kombi	$ 6.000,	11 Objekte, Höchstgeschw. 110 Meilen/Std.
4. Superschlitten	$15.000,	7 Objekte, Höchstgeschw. 160 Meilen/Std.

AUSRUSTUNGS-AUSWAHL (EQUIPMENT SELECTION)

Ihr Kreditstand wird oben rechts angezeigt, der Preis der einzelnen Artickel in der Spalte rechts.

1. UBERWACHUNGSANLAGE

Gabelstapler mit Joystick steuern. FEUER dient zur Aufnaghme und zum Ablegen von Objekten.
Auswahl:

i) PK Energie-Detektor: Warnapparat, der ein Gebäude rosa einfärbt, wenn sich ein Geist nahert.
ii) Erscheinungsverstarker: bewirkt, daß Geister leichter zu erkennen sind.
iii) Marshmallow-Sensor: warnt vor dem Marshmallow Man (Gebäude wird weiß).

Mit der Taste 2 zur nächsten Bildschirmanzeige schalten.

2. JAGD-AUSRUSTUNG

i) Geist-Sauger: Verschlingt herumirrende Geister
ii) Geister-Falle: Kann einen Geist aufnehmen. Sie brauchenm indestens eine solche Falle.
iii) Geister-Köder: Lockt die Roamers an, die sich von Zeit zu Zeit versammeln, um den Marshmallow-Mann zu bilden. Ohne Köder kann dies nicht verhindert werden.

Mit der Taste 3 zur nächsten Bildschirmanzeige schalten.

3. AUFBEWAHRUNG

Das tragfahige Laser-Aufbewahrungssystem: paßt auf den Wagen und kann bis zu 10 Geister aufnehmen.
Mit E auf den Stadtplan umschalten.

DER STADTPLAN

Der Tempel des Zuul befindet sich im Zentrum, das GHQ am unteren Rand. Gebäude mit Geistern blinken rot. Manövrieren Sie Ihr Fahrzeugt auf einen Geist zu, frieren Sie die roamers durch Körperkontakt ein und saugen Sie sie auf, indem Sie FEUER drücken. Wenn ein Roamer bis Zuul gelangt, springt die PK-Bewertung um 100 höher.

GEISTER ABKNALLEN

Wenn Sie einen IOrt erreichen, wo ein Tumult ausgebrochen ist, steuern Sie den ersten Ghostbuster auf das Zentrum des Gebäudes zu, drücken Sie FEUER, um eine Falle zu stellen, fahren Sie ihn im Bildschirm nach links, mit Blick auf die Falle. Steuern Sie den zweiten Ghostbuster auf die rechte Seite des bildschirms, und drehen Sie ihn ebenfalls in Richtung auf die Falle. Drücken Sie FEUER, um den negativen Ionisierungsstrom einzuschalten. Bewegen Sie die Ghostbusters in Richtung Mitte, um so den Geist zwischen die beiden Strömungen zu bringen - AUF KEINEN FALL DURFEN SICH DIESE JEDOCH KREUZEN. Wenn sich der Geist direkt über der Falle befindet, schnappen Sie ihn, indem Sie FEUER drücken.

- Jeder gefangene Geist erhöht Ihre Kreditseinschätzung. Jeder entwischte Geist erhöht den PK-Stand der Stadt um 300 Punkte.
- Wenn ein Marshamallow-Alarm losgeht, müssen Sie B drücken, um den Köder zu legen, noch bevor er anfängt, Gebäude zu zermalmen.
- Um das Spiel zu gewinnen, mussen SAie zwei Ghostbusters in den Tempel von Zuul bringen, bevor der Torhuter und der Schlüsselmeister dort gemeinsame Sache machen.

Ghostbusters (TM)* is a trade mark of Columbia Industries Inc.
Ghostbusters logo @ 1984 Columbia Pictures Industries Inc.
All rights reserved. Ghostbusters music and lyrics by Ray Parker Jnr.
@ Golden Torch Music Corp/Raydiola Music Corp. Programme.
Software Speech by Electronic Speech Systems Berkeley C.A.
Ghostbusters Game @ 1984 Activision Inc.

GHOSTBUSTERS

HEI! - Qualcuno ha visto un fantasma? Per la verità, sì! In questo momento centinaia di fantasmi si stanno dirigendo verso la notoria Spook Central. Soltanto voi siete in grado di salvare il mondo da un'incredibile catastrofe - e per riuscirci dovete arrivare in cima al Tempio di Zuul (Tempio of Zuul).

Ci arriverete solamente dopo aver ucciso un elevato numero di fantasmi, aver fatto più soldi di quanti ne avevate quando avete iniziato, ed essere sopravvissuti ai costanti pericoli che incontrerete sulle strade. Quindi, datevi dentro e fategli vedere come si fa!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS:
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64/128 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Amstrad (Cassetta)	LOAD"*"
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN" Menu sul lato A

ISTRUZIONI DI CIOCO

SPECTRUM

I comandi dei tasti sono riportati sullo schermo

BARRA SPAZIATRICE	- Relazione della Situazione
H	- Pausa (per ricominciare, premere ENTER)
SYMB SHIFT & ENTER	- Per ritornare al menu principale
CAPS SHIFT & ENTER	- Per ritornare al menu di selezione veicoli
B	- Per gettare l'esca

AMSTRAD/SCHNEIDER

Joystick o Tasti Cursore	- Su, Giù, A sinistra, A destra
COPY	- Fuoco
BARRA SPAZIATRICE	- Relazione della Situazione
B	- Per gettare l'esca

COMMODORE 64/128

Joystick nella porta d'accesso 2

F1	- Introduzione
F3	- Deposito attrezzatura
BARRA SPAZIATRICE	- Relazione della Situazione
RUN/STOP	- Pausa/Ricominciare
RUN/STOP & RESTORE	- Per abbandonare il Gioco
B	- Per gettare l'esca il Gioco

COME INIZIARE LA VOSTRA FRANCHIGIA

Quando vi verrà chiesto, inserite il vostro cognome e nome; vi verrà domandato se avete un conto bancario. Se lo avete, digitate Y e quindi premete ENTER, e, quando vi verrà chiesto, inserite il numero del conto. Se non avete alcun conto, digitate N e premete ENTER e vi verrà dato un conto iniziale di $10,000.

SELEZIONE VEJCOLI

Per vedere un'automobile, premere la BARRA SPAZIATRICE, il numero dell'automobile e RETURN
Per comprare un'automobile, premere il numero dell'automobile e RETURN

1. Utilitaria	$2,000, porta	5 oggetti, velocità massima 75 miglia all'ora
2. Carro funebre	$4,800, porta	9 oggetti, velocità massima 90 miglia all'ora
3. Giardinetta	$6,000 porta	11 oggetti, velocità massima 110 miglia-all'ora
4. Ad alta prestazione	$15,000, porta	7 oggetti, velocità massima 160 miglia all'ora

SCHERMI DI SELEZIONE ATTREZZATURA

La vostra somma a credito è visualizzata in alto a destra sullo schermo ed il prezzo di ogni oggetto nella colonna a destra.

I. ATTREZZATURA DI MONITORAGGIO

Manovrate il sollevamento carichi a forca con il joystick: Premendo il pulsante vi permette di raccogliere o deporre gli oggetti.
Potete comprare:

i) Rilevatore di Energia PK - segnala che un fantasma si sta avvicinando, facendo diventare rosa un edificio, quando gli passate vicino.
ii) Intensificatore d'immagine - rende più facile vedere i fantasmi.
iii) Sensore per Marshmallow - segnala segnala l'arrivo del Marshmallow Man, facendo diventare bianchio gli edifici.

Premere 2 per passare alla videata successiva.

2. ATTREZZATURA DI CATTURA

i) Aspira Fantasmi - aspira i fantasmi itinerarsi
ii) Trappola per Fantasmi - contiene un fantasma - Ne dovete avere almeno una
iii) Esca per Fantasmi - Attira i Fantasmi Vaganti che periodicamente si riuniscono per formare il Marshmallow Man. Senza Esca non le potete fermare. Premere 3 per passare alla videata successiva.

3. ATTREZZATURA IN MAGAZZINO

Il Sistema Laser Per Il Imprigionamento - ci sta nell'automobile ed impriguona 10 fantasmi.
Premere E per passare all MAPPA DELLA CITTà.

MAPPA DELLA CITTà

Il Tempio di Zuul si trova nel centro, il Quartier Generale dei Fantasmi in basso. Gli edifici con fantasmi lampeggiano in rosso. Guidate la vostra automobile verso un fantasma, immobilizzando i Fantasmi Vaganti che incontrate toccandoli, quindi aspirateli premendo il pulsante FUOCO. Se un Fantasma Vagante arriva al tempio di Zuul, il tasso di PK della cita aumenta di 100.

Dopo essere entrato nelle fognature, dovete fare il vostro ingresso nel Tempio di Zuul. Ma prima dovete vedervela con i Fantasmi Vaganti che si trovano in mezzo alla strada. Quindi, datevi da fare! Vedrete come si fa!

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

IMPORTANTE - PER LA PROTEZIONE CONTRO I VIRUS:
Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64/128 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Amstrad (Cassetta)	CTRL&ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"Menu sul lato A

ISTRUZIONI DI GIOCO

SPECTRUM

I comandi dei tasti sono riportati sullo schermo

BARRA SPAZIATRICE	- Relazione della Situazione
H	- Pausa (per ricominciare, premere ENTER)
SYMB SHIFT & ENTER	- Per ritornare al menu principale
CAPS SHIFT & ENTER	- Per ritornare al menu di selezione veicoli
B	- Per gettare l'esca

AMSTRAD/SCHNEIDER

Joystick o Tasti Cursore	- Su, Giù, A sinistra, A destra
COPY	- Fuoco
BARRA SPAZIATRICE	- Relazione della Situazione
B	- Per gettare l'esca

COMMODORE 64/128

Joystick nella porta d'accesso 2

F1	- Introduzione
F3	- Deposito attrezzatura
BARRA SPAZIATRICE	- Relazione della Situazione
RUN/STOP	- Pausa/Ricominciare
RUN/STOP & RESTORE	- Per abbandonare il Gioco
B	- Per gettare l'esca il Gioco

COME INIZIARE LA VOSTRA FRANCHIGIA

Quando vi verrà chiesto, inserite il vostro cognome e nome; vi verrà domandato se avete un conto bancario. Se lo avete, digitate Y e quindi premete ENTER, e, quando vi verrà chiesto, inserite il numero del conto. Se non avete alcun conto, digitate N e premete ENTER e vi verrà dato un conto iniziale di $10,000.

SELEZIONE VEJCOLI

Per vedere un'automobile, premere la BARRA SPAZIATRICE, il numero dell'automobile e RETURN
Per comprare un'automobile, premere il numero dell'automobile e RETURN

1. Utilitaria	$2,000, porta	5 oggetti, velocità massima 75 miglia all'ora
2. Carro funebre	$4,800, porta	9 oggetti, velocità massima 90 miglia all'ora
3. Giardinetta	$6,000 porta	11 oggetti, velocità massima 110 miglia-all'ora
4. Ad alta prestazione	$15,000, porta	7 oggetti, velocità massima 160 miglia all'ora

SCHERMI DI SELEZIONE ATTREZZATURA

La vostra somma a credito è visualizzata in alto a destra sullo schermo ed il prezzo di ogni oggetto nella colonna a destra.

I. ATTREZZATURA DI MONITORAGGIO

Manovrate il sollevamento carichi a forca con il joystick: Premendo il pulsante vi permette di raccogliere o deporre gli oggetti.
Potete comprare:

i) Rilevatore di Energia PK - segnala che un fantasma si sta avvicinando, facendo diventare rosa un edificio, quando gli passate vicino.
ii) Intensificatore d'immagine - rende più facile vedere i fantasmi.
iii) Sensore per Marshmallow - segnala segnala l'arrivo del Marshmallow Man, facendo diventare bianchio gli edifici.

Premere 2 per passare alla videata successiva.

2. ATTREZZATURA DI CATTURA

i) Aspira Fantasmi - aspira i fantasmi itinerarsi
ii) Trappola per Fantasmi - contiene un fantasma - Ne dovete avere almeno una
iii) Esca per Fantasmi - Attira i Fantasmi Vaganti che periodicamente si riuniscono per formare il Marshmallow Man. Senza Esca non le potete fermare. Premere 3 per passare alla videata successiva.

3. ATTREZZATURA IN MAGAZZINO

Il Sistema Laser Per Il Imprigionamento - ci sta nell'automobile ed impriguona 10 fantasmi.
Premere E per passare all MAPPA DELLA CITTà.

MAPPA DELLA CITTà

Il Tempio di Zuul si trova nel centro, il Quartier Generale dei Fantasmi in basso. Gli edifici con fantasmi lampeggiano in rosso. Guidate la vostra automobile verso un fantasma, immobilizzando i Fantasmi Vaganti che incontrate toccandoli, quindi aspirateli premendo il pulsante FUOCO. Se un Fantasma Vagante arriva al tempio di Zuul, il tasso di PK della cita aumenta di 100.

Ghostbusters (TM)* is a trade mark of Columbia Industries Inc.
Ghostbusters logo @ 1984 Columbia Pictures Industries Inc.
All rights reserved. Ghostbusters music and lyrics by Ray Parker Jnr.
@ Golden Torch Music Corp/Raydiola Music Corp. Programme.
Software Speech by Electronic Speech Systems Berkeley C.A.
Ghostbusters Game @ 1984 Activision Inc.

THE EIDOLON

DASHBOARD DISPLAY

Proximity Meter	70 left	Shows distance to Dragon
Energy Meter	70 right	Shows remaining time Beacon is
Level Indicators	Bottom right	Shows which mode you are in
	Middle	Shows remaining time Beacon is
Time Counter	Bottom right	Shows which minutes left
Level Meter	Middle	Shows which seconds left

Direction Indicator - Arrows around Clock - Shows you your way round the caves

Power Jewels	Bottom left	Shows which Jewels have been collected
Beacon	Middle	Shows which Beacon is flashing

AFFICHAGE

Proximité	En haut à gauche	Indique la distance du Dragon
Minuteur	Au milieu	Indique le temps restant de la Bal-
Niveau	En bas à droite	Indique le niveau de la Balise

ARMATURENBRETT - ANZEIGEN

Distanz-Anzeige	Oben rechts	Zeigt Entfernung zum Drachen
Zeitanzeiger	Unten rechts	Zeigt die Entfernung zum Drachen
Niveau-Anzeige	Unten links	Zeigt an, wieviel Zeit noch bleibt

JUEGEN

Distancia	Arriba a la izquierda	Indica la distancia al Dragon
Energia	Arriba a la derecha	Indica la energia restante de la baliza
Tiempo	Abajo a la derecha	Indica el tiempo restante de la baliza
Direccion	Alrededor del reloj	Indica en que direccion debes ir

Direction Indicator - Flechas alrededor del reloj - Indica en que direccion debes ir

Joyas	Abajo a la izquierda	Indica cuantas joyas has recogido
Baliza	Abajo a la derecha	Indica cuando parpadea la baliza

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

Eteindre votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disq)	LOAD"*",8,1

INSTRUCCIONES DE CARGA

Apagar el ordenador - dejar apagado por lo menos 10 segundos - volver a encender - introducir el disco.

Spectrum (Cass)	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disc)	RUN"MENU" en cara A
Commodore 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disk)	LOAD"*",8,1

CARREGAMENTO

Desligue o computador - deixe desligado durante pelo menos 10 segundos - ligue novamente e introduza o disco.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cassete)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"MENU" lado A
Commodore 64/128 (Cassete)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disco)	LOAD"*",8,1

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassetta)	LOAD""
Amstrad (Cassetta)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"MENU"
Commodore 64/128 (Cassetta)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disco)	LOAD"*",8,1

SPELBESTURING

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kasse)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64/128 (Kasse)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disk)	LOAD"*",8,1

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

Spegnere il computer - lasciare spento per almeno 10 secondi - riaccendere il computer ed inserire il dischetto.

Spectrum (Cassetta)	LOAD""
Amstrad (Cassetta)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN"MENU"
Commodore 64/128 (Cassetta)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disco

ALIENS

The remote planet where the crew of the Nostromo first encountered the Alien has now been colonized and an Atmosphere Processor set up to create a breathable atmosphere. When all contact with the colony is lost, Ripley, the Nostromo's sole survivor, agrees to accompany a squad of Space Marines on a sortie to save the colonists.

Your mission is to retain control of the base, keeping all crew members (CMs) alive (you will need to get them to the Queen's Chamber). You direct operations from the Mobile Tactical Operations Bay (MTOB) just outside the base.

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION

Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

SPECTRUM (Cass)	LOAD""
AMSTRAD (Cass)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disc)	RUN"MENU on side A
COMMODORE 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disc)	LOAD"*,8,1

PLAYING INSTRUCTIONS

Your screen shows the MTOB display. To activate it, press 0 (Spectrum). SHIFT (Amstrad) or FIRE (C64)

VIDEO SCREEN AND SMART GUN SIGHTS:

Top half of display. Shows what the selected CM is seeing. Pan left or right by using the Smart Gun sights. Remember, each CM has only a limited amount of ammunition!

SELECTED CREW MEMBER PORTRAIT:

Lower mid-screen.

1. BIO-FUNCTIONS TRACE - To the left of CM portrait.
2. AMMUNITION LEVEL - Bar to left of CM portrait.

CREW ICONS:

Left and right of lower screen. Show CMs' names, their location in the base, by room number and a bio-monitor bar.

Green Bar	= Healthy
Yellow Bar	= Captured by Aliens
Purple or Pink Bar	= Impregnated by Aliens and beyond saving

The length of the bar indicates stamina. If the bar begins to flash, that CM must rest - use another.

CREDIT POINTS:

Bottom middle of screen. Shows the bonus you will get if your mission is successful.

STARTING THE MISSION

Spectrum	- Press 0 then select keyboard or joystick by pressing C.
Amstrad/Schneider	- Press space bar. You can use keyboard or joystick throughout the game.
Commodore 64	- Press Fire.

SELECTING THE CREW.

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

A selected CM can move up to 9 rooms at once in a given direction. Type in any number from 1-9, then N (north), S (south), E (east) or W (west). You may also move CMs by aiming the Smart Gun sights over a door and pressing the space bar.

SMART GUN KEY CONTROLS:

Spectrum:	UP	= Cursor UP
	DOWN	= Cursor DOWN
	LEFT	= Cursor LEFT
	RIGHT	= Cursor RIGHT
	FIRE	= 0
Amstrad:	UP	= UP Arrow
	DOWN	= DOWN Arrow
	LEFT	= LEFT Arrow
	RIGHT	= RIGHT Arrow
	FIRE	= SHIFT
Commodore 64:	Use Joystick.	
PAUSE GAME	All machines = Press P.	
RESTART	All machines = Press P twice	
QUIT	All machines = Press M	

TIPS:

When the proximity tone sounds, select the highlighted CM and investigate. Keep the armoury clear of Bio-Mechanical growth. Follow Newt, and don't take your eyes off her!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

You control Marty McFly, who has travelled back to 1955 in a time-travelling DeLorean invented by Dr. Emmett Brown. Here he meets Lorraine, his mother, who begins to fall in love with him. Marty must get Lorraine together with George (who will be his father) so that they will fall in love as history intended, or the future will be changed and Marty and his family will cease to exist.

Dr. Brown can be a help or a hindrance in this quest, and Biff Tannen, the school bully, will hit out at Marty whenever he has the chance. Until he has put things right, Marty can't go back to the future.

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION

Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

SPECTRUM (Cass)	LOAD""
AMSTRAD (Cass)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disc)	RUN"MENU" on side A
COMMODORE 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disc)	LOAD"*,8,1

PLAYING INSTRUCTIONS

Your screen shows the MTOB display. To activate it, press 0 (Spectrum). SHIFT (Amstrad) or FIRE (C64)

VIDEO SCREEN AND SMART GUN SIGHTS:

Top half of display. Shows what the selected CM is seeing. Pan left or right by using the Smart Gun sights. Remember, each CM has only a limited amount of ammunition!

SELECTED CREW MEMBER PORTRAIT:

Lower mid-screen.

1. BIO-FUNCTIONS TRACE - To the left of CM portrait.
2. AMMUNITION LEVEL - Bar to left of CM portrait.

CREW ICONS:

Left and right of lower screen. Show CMs' names, their location in the base, by room number and a bio-monitor bar.

Green Bar	= Healthy
Yellow Bar	= Captured by Aliens
Purple or Pink Bar	= Impregnated by Aliens and beyond saving

The length of the bar indicates stamina. If the bar begins to flash, that CM must rest - use another.

CREDIT POINTS:

Bottom middle of screen. Shows the bonus you will get if your mission is successful.

STARTING THE MISSION

Spectrum	- Press 0 then select keyboard or joystick by pressing C.
Amstrad/Schneider	- Press space bar. You can use keyboard or joystick throughout the game.
Commodore 64	- Press Fire.

SELECTING THE CREW.

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

A selected CM can move up to 9 rooms at once in a given direction. Type in any number from 1-9, then N (north), S (south), E (east) or W (west). You may also move CMs by aiming the Smart Gun sights over a door and pressing the space bar.

SMART GUN KEY CONTROLS:

Spectrum:	UP	= Cursor UP
	DOWN	= Cursor DOWN
	LEFT	= Cursor LEFT
	RIGHT	= Cursor RIGHT
	FIRE	= 0
Amstrad:	UP	= UP Arrow
	DOWN	= DOWN Arrow
	LEFT	= LEFT Arrow
	RIGHT	= RIGHT Arrow
	FIRE	= SHIFT
Commodore 64:	Use Joystick.	
PAUSE GAME	All machines = Press P.	
RESTART	All machines = Press P twice	
QUIT	All machines = Press M	

TIPS:

When the proximity tone sounds, select the highlighted CM and investigate. Keep the armoury clear of Bio-Mechanical growth. Follow Newt, and don't take your eyes off her!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

You control Marty McFly, who has travelled back to 1955 in a time-travelling DeLorean invented by Dr. Emmett Brown. Here he meets Lorraine, his mother, who begins to fall in love with him. Marty must get Lorraine together with George (who will be his father) so that they will fall in love as history intended, or the future will be changed and Marty and his family will cease to exist.

Dr. Brown can be a help or a hindrance in this quest, and Biff Tannen, the school bully, will hit out at Marty whenever he has the chance. Until he has put things right, Marty can't go back to the future.

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION

Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

SPECTRUM (Cass)	LOAD""
AMSTRAD (Cass)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disc)	RUN"MENU" sur côté A
COMMODORE 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disc)	LOAD"*,8,1

PLAYING INSTRUCTIONS

Spectrum	- Appuyez sur 0 puis sélectionnez le clavier ou le joystick pendant le jeu.
Amstrad/Schneider	- Appuyez sur la barre d'espacement. Vous pouvez aussi utiliser le clavier ou le joystick pendant le jeu.
Commodore 64	- Appuyez sur le bouton FEU.

SELECTION DE L'EQUIPAGE

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

Un membre d'équipage sélectionné peut se déplacer de 9 pièces à la fois dans une direction donnée. Tapez n'importe quel numéro entre à 1 et 9 puis N pour Nord, S pour Sud, E pour Est, W pour Ouest. Vous pouvez aussi déplacer les CMs en dirigeant la lunette des super fusils au-dessus d'une porte et en appuyant sur la barre d'espacement.

COMMANDES AU CLAVIER DES SUPER FUSILS

Spectrum	Vers le haut	Curseur vers le haut
	Vers le bas	Curseur vers le bas
	Vers la gauche	Curseur vers la gauche
	Vers la droite	Curseur vers la droite
	Feu	0
Amstrad/Schneider	Vers le haut	Fleche du haut
	Vers le bas	Fleche du bas
	Vers la gauche	Fleche de gauche
	Vers la droite	Fleche de droite
	Feu	SHIFT
Commodore 64	Utilisez le joystick.	
PAUSE	Tous les appareils	Appuyez sur P
REPRISE	Tous les appareils	Appuyez sur P. deux fois
QUITTER	Tous les appareils	Appuyez sur M

ASTUCES

Lorsque la son de promimité se fait entendre, sélectionnez le CM placé en barre de surbrillance et faites des recherches. Veillez à ce que les armes soient dépourvues de mousse bio-mécanique. Suivez Newt et gardez vos yeux sur elle!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

Vous contrôlez Marty McFly qui se retrouve en 1955 après un voyage dans le temps dans une DeLorean inventée par le Dr Emmett Brown. Il rencontre Lorraine, sa mère qui tombe amoureuse de lui. Marty se doit de réunir Lorraine à George (son futur père) pour qu'ils tombent amoureux l'un de l'autre ainsi qu'il l'était écrit dans l'Histoire sinon l'avenir change et Marty et sa famille cessent d'exister.

Le Dr Brown peut se révéler utile ou donner des astuces dans ce jeu et Biff Tannen, la brute de l'école se fera un plaisir de frapper Marty dès que l'occasion s'en présente. Jusqu'à ce que tout soit remis en ordre, Marty ne peut revenir dans le futur.

INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

IMPORTANT - PROTECTION CONTRE LES VIRUS

Eteignez votre ordinateur - laissez-le éteint au moins 10 secondes - rallumez-le et insérez la disquette.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Cass)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disq)	RUN"MENU" sur côté A
Commodore 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64 /128 (Disq)	LOAD"*,8,1

INSTRUCTIONS DE JEU

Pour activer votre écran affichant la MTOB, appuyez sur 0 (Spectrum). sur SHIFT (AMSTRAD) ou sur le bouton FEU (C64)

ECRAN VIDEO ET SUPER FUSILS

La moitie supérieure de l'écran indique ce que voit le CM sélectionné. Déplacez votre emplacement dans la barre pour armer de chambre et une barre bio-moniteur.

Vert	- Bonne Sante
Jaune	- Capturé par les Aliens
Violette ou Rose	- Impregné par les Aliens et impossible à sauver.

La longueur de la barre indique votre stamina si elle commence a clignoter, cela signifie que le CM doit se reposer et que vous devez en utiliser un autre.

POINTS DE CREDIT

Le bas du milieu de l'écran indique le bonus que vous obtiendrez si votre mission est réussie.

DEBUT DE LA MISSION

Spectrum	- Appuyez sur 0 puis sélectionnez le clavier ou le joystick pendant le jeu.
Amstrad/Schneider	- Appuyez sur la barre d'espacement. Vous pouvez aussi utiliser le clavier ou le joystick pendant le jeu.
Commodore 64	- Appuyez sur le bouton FEU.

SELECTION DE L'EQUIPAGE

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

Un membre d'équipage sélectionné peut se déplacer de 9 pièces à la fois dans une direction donnée. Tapez n'importe quel numéro entre à 1 et 9 puis N pour Nord, S pour Sud, E pour Est, W pour Ouest. Vous pouvez aussi déplacer les CMs en dirigeant la lunette des super fusils au-dessus d'une porte et en appuyant sur la barre d'espacement.

COMMANDES AU CLAVIER DES SUPER FUSILS

Spectrum	Vers le haut	Curseur vers le haut
	Vers le bas	Curseur vers le bas
	Vers la gauche	Curseur vers la gauche
	Vers la droite	Curseur vers la droite
	Feu	0
Amstrad/Schneider	Vers le haut	Fleche du haut
	Vers le bas	Fleche du bas
	Vers la gauche	Fleche de gauche
	Vers la droite	Fleche de droite
	Feu	SHIFT
Commodore 64	Utilisez le joystick.	
PAUSE	Tous les appareils	Appuyez sur P
REPRISE	Tous les appareils	Appuyez sur P. deux fois
QUITTER	Tous les appareils	Appuyez sur M

ASTUCES

Lorsque la son de promimité se fait entendre, sélectionnez le CM placé en barre de surbrillance et faites des recherches. Veillez à ce que les armes soient dépourvues de mousse bio-mécanique. Suivez Newt et gardez vos yeux sur elle!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

Sie steuern Marty McFly, der mit Hilfe des von Dr. Emmett Brown erfundenen Zeitmaschinen-DeLorean eine Reise zurück ins Jahr 1955 unternommen hat. Hier begegnet er Lorraine, seiner Mutter, die sich in ihn verliebt. Marty muß sie dazu bringen, daß sie für George (der sein Vater werden soll) Feuer fängt, damit diese beiden sich verlieben - so, wie es das Schicksal gewollt hat. Ein anderer Ausgang hätte zur Folge, daß die Zukunft sich grundsätzlich ändern würde und damit die Existenz von Marty und seiner Familie in Frage stellt.

Dr Brown kann sich als eine Hilfe, aber unter Umständen als auch ein Hindernis, erweisen. Biff Tannen, der Schläger, wird Marty immer dann eins auswischen, wenn immer sich eine Gelegenheit bietet. Solange er die Dinge nicht in Ordnung bringt, kann Marty nicht zurück in die Zukunft.

LADEANLEITUNG

WICHTIG - SCHUTZ GEGEN VIREN

Computer ausschalten und mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet lassen. Erst dann wieder einschalten und Diskette einlegen.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64/128 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disk)	LOAD"*,8,1

SPIELSTEUERUNG

Auf den Bildschirm erscheint das MTOB, das mit O (Spectrum), SHIFT (Amstrad) oder FEUER (C64) aktiviert wird.

VIDEO-MONITOR UND SMART GUN VISIER

Obere Bildschirmhälfte. Blickfeld der aktiven Spielfigur. Das Visier dient zum Schwenken nach rechts und links. Falte auf Knopfdruck. Jedes Mannschaftsmitglied hat nur beschränkte Munition.

KONTERFEI DER AKTIVEN SPIELFIGUR

Untere Bildschirmhälfte

BIO-FUNKTIONS-ANZEIGE: links des Konterfeis.

2 **MUNITIONSVORRAT**: rechts des Konterfeis.

SYMBOLE DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Untere Bildschirmhälfte rechts und links: Name, Standort (Zimmer-Nummer) und Bio-Monitor-Balkenanzeige:

Grüner Balken	gesund
Gelber Balken:	in Gefangenschaft der Aliens

Violette/rosa Balken: von den Aliens befruchtet und nicht mehr zu retten.

Die Balkenlänge ist ein Hinweis auf verbleibende Energie, wenn der Balken zu blinken beginnt, muß der Person Ruhe gegönnt und eine andere aktiviert werden.

KREDITPUNKTE

Unten, Mitte. Zeigt die Anzahl Prämienpunkte, die man bei erfolgreichem Abschluß des Einsatzes bekommt.

STARTEN DER MISSION

Spectrum	- O drücken, dann mit C Tastatur oder Joystick einstellen.
Amstrad/Schneider	- Leertaste drücken. Das Spiel kann beliebig über die Tastatur oder mit dem Joystick gesteuert werden.
Commodore 64/128	- Feuer drücken.

AUSWAHL DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

Eine aktivierte Person kann in einem Zug bis zu 9 Räume in einer Kompaßrichtung durchschreiten. Zu diesem Zweck eine Zehl zwischen 1-9 eingeben, gefolgt von N (Norden), S (Süden), E (Osten) oder W (Westen). Ferner kann man eine Figur bewegen, indem man das Visier auf eine Tür richtet und dann die Leertaste drückt.

SMART GUN TASTENFUNKTIONEN:

Spectrum	- Hoch	Cursor hoch
	- Runter	Cursor runter
	- Links	Cursor nach links
	- Rechts	Cursor nach rechts
	- Feuer	0
Amstrad/Schneider	- Hoch	Aufwärtspfeil
	- Runter	Abwärtspfeil
	- Links	Linkspfeil
	- Rechts	Rechtspfeil
	- Feuer	Shift
Commodore 64	- Joystick benutzen	
SPIELPAUSE	- Alle Computer:	P-Taste
WEITERFAHREN	- Alle Computer:	P-Taste 2. Mal drücken
BEENDEN	- Alle Computer:	M-Taste

TIPS

Bei Ertönen des akustischen Nähe-Signals, die markierte Figur wählen und sehen, was los ist. Waffensysteme frei von biomechanischem Bewuchs halten. Newt folgen und sie nicht aus den Augen lassen!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

Wenn das Familienportrait vollständig zu sehen ist, müssen Sie in das Haus des Doc gehen. Beim Verlassen tritt der Zeitmaschine in Aktion und bringt Sie zurück in die Zukunft.

© Universal City Studios Inc.
© Electric Dreams Software 1986.

ALIENS

Le dépeigeone Planet, auf dem die Mannschaft der Nostromo zum ersten hal bei Alien gesichtet hatte, ist inzwischen kolonisiert worden, und man hat einen Generator installiert, der eine dem Menschen zuträgliche Atmosphäre schafft. Als jeglicher Kontakt mit der Kolonie abbricht, erklärt sich Ripley, der einzige Überlebende der Nostromo, bereit, ein Geschwader von Raumfahrern zu begleiten, um den Stutzpunkt zu retten.

Ihre Aufgabe ist es, den Stützpunkt zurückzuerobern, die ganze Mannschaft am Leben zu halten und sie in die Kammer der Königin zu führen. Sie übernehmen das Kommando im MTOB (Mobile Tactical Operations bay) in unmittelbarer Nähe des Stutzpunkts.

LADEANLEITUNG

WICHTIG - SCHUTZ GEGEN VIREN

Computer ausschalten und mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet lassen. Erst dann wieder einschalten und Diskette einlegen.

Spectrum	LOAD""
Amstrad (Kase)	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disk)	RUN"MENU" auf Seite A
Commodore 64/128 (Kase)	SHIFT & RUN/STOP
Commodore 64/128 (Disk)	LOAD"*,8,1

SPIELSTEUERUNG

Auf den Bildschirm erscheint das MTOB, das mit O (Spectrum), SHIFT (Amstrad) oder FEUER (C64) aktiviert wird.

VIDEO-MONITOR UND SMART GUN VISIER

Obere Bildschirmhälfte. Blickfeld der aktiven Spielfigur. Das Visier dient zum Schwenken nach rechts und links. Falte zum Schwenken. Jedes Mannschaftsmitglied hat nur beschränkte Munition.

KONTERFEI DER AKTIVEN SPIELFIGUR

Untere Bildschirmhälfte

BIO-FUNKTIONS-ANZEIGE: links des Konterfeis.

2 **MUNITIONSVORRAT**: rechts des Konterfeis.

SYMBOLE DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Untere Bildschirmhälfte rechts und links: Name, Standort (Zimmer-Nummer) und Bio-Monitor-Balkenanzeige:

Grüner Balken:	gesund
Gelber Balken:	in Gefangenschaft der Aliens

Violette/rosa Balken: von den Aliens befruchtet und nicht mehr zu retten.

Die Balkenlänge ist ein Hinweis auf verbleibende Energie, wenn der Balken zu blinken beginnt, muß der Person Ruhe gegönnt und eine andere aktiviert werden.

KREDITPUNKTE

Unten, Mitte. Zeigt die Anzahl Prämienpunkte, die man bei erfolgreichem Abschluß des Einsatzes bekommt.

STARTEN DER MISSION

Spectrum	- O drücken, dann mit C Tastatur oder Joystick einstellen.
Amstrad/Schneider	- Leertaste drücken. Das Spiel kann beliebig über die Tastatur oder mit dem Joystick gesteuert werden.
Commodore 64/128	- Feuer drücken.

AUSWAHL DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

Eine aktivierte Person kann in einem Zug bis zu 9 Räume in einer Kompaßrichtung durchschreiten. Zu diesem Zweck eine Zehl zwischen 1-9 eingeben, gefolgt von N (Norden), S (Süden), E (Osten) oder W (Westen). Ferner kann man eine Figur bewegen, indem man das Visier auf eine Tür richtet und dann die Leertaste drückt.

SMART GUN TASTENFUNKTIONEN:

Spectrum	- Hoch	Cursor hoch
	- Runter	Cursor runter
	- Links	Cursor nach links
	- Rechts	Cursor nach rechts
	- Feuer	0
Amstrad/Schneider	- Hoch	Aufwärtspfeil
	- Runter	Abwärtspfeil
	- Links	Linkspfeil
	- Rechts	Rechtspfeil
	- Feuer	Shift
Commodore 64	- Joystick benutzen	
SPIELPAUSE	- Alle Computer:	P-Taste
WEITERFAHREN	- Alle Computer:	P-Taste 2. Mal drücken
BEENDEN	- Alle Computer:	M-Taste

TIPS

Bei Ertönen des akustischen Nähe-Signals, die markierte Figur wählen und sehen, was los ist. Waffensysteme frei von biomechanischem Bewuchs halten. Newt folgen und sie nicht aus den Augen lassen!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

Sie steuern Marty McFly, der mit Hilfe des von Dr. Emmett Brown erfundenen Zeitmaschinen-DeLorean eine Reise zurück ins Jahr 1955 unternommen hat. Hier begegnet er Lorraine, seiner Mutter, die sich in ihn verliebt. Marty muß sie dazu bringen, daß sie für George (der sein Vater werden soll) Feuer fängt, damit diese beiden sich verlieben - so, wie es das Schicksal gewollt hat. Ein anderer Ausgang hätte zur Folge, daß die Zukunft sich grundsätzlich ändern würde und damit die Existenz von Marty und seiner Familie in Frage stellt.

Dr Brown kann sich als eine Hilfe, aber unter Umständen als auch ein Hindernis, erweisen. Biff Tannen, der Schläger, wird Marty immer dann eins auswischen, wenn immer sich eine Gelegenheit bietet. Solange er die Dinge nicht in Ordnung bringt, kann Marty nicht zurück in die Zukunft.

LADEANLEITUNG

WICHTIG - SCHUTZ GEGEN VIREN

Computer ausschalten und mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet lassen. Erst dann wieder einschalten und Diskette einlegen.

Spectrum (Cassette)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN" Menu sul lato A

SPIELSTEUERUNG

Auf den Bildschirm erscheint das MTOB, das mit O (Spectrum), SHIFT (Amstrad) oder FEUER (C64) aktiviert wird.

VIDEO-MONITOR UND SMART GUN VISIER

Obere Bildschirmhälfte. Blickfeld der aktiven Spielfigur. Das Visier dient zum Schwenken nach rechts und links. Falte zum Schwenken. Jedes Mannschaftsmitglied hat nur beschränkte Munition.

KONTERFEI DER AKTIVEN SPIELFIGUR

Untere Bildschirmhälfte

BIO-FUNKTIONS-ANZEIGE: links des Konterfeis.

2 **MUNITIONSVORRAT**: rechts des Konterfeis.

SYMBOLE DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Untere Bildschirmhälfte rechts und links: Name, Standort (Zimmer-Nummer) und Bio-Monitor-Balkenanzeige:

Grüner Balken:	gesund
Gelber Balken:	in Gefangenschaft der Aliens

Violette/rosa Balken: von den Aliens befruchtet und nicht mehr zu retten.

Die Balkenlänge ist ein Hinweis auf verbleibende Energie, wenn der Balken zu blinken beginnt, muß der Person Ruhe gegönnt und eine andere aktiviert werden.

KREDITPUNKTE

Unten, Mitte. Zeigt die Anzahl Prämienpunkte, die man bei erfolgreichem Abschluß des Einsatzes bekommt.

STARTEN DER MISSION

Spectrum	- O drücken, dann mit C Tastatur oder Joystick einstellen.
Amstrad/Schneider	- Leertaste drücken. Das Spiel kann beliebig über die Tastatur oder mit dem Joystick gesteuert werden.
Commodore 64/128	- Feuer drücken.

AUSWAHL DER MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Ripley	= R
Gorman	= G
Hicks	= H
Bishop	= I
Vasquez	= V
Burke	= B

Eine aktivierte Person kann in einem Zug bis zu 9 Räume in einer Kompaßrichtung durchschreiten. Zu diesem Zweck eine Zehl zwischen 1-9 eingeben, gefolgt von N (Norden), S (Süden), E (Osten) oder W (Westen). Ferner kann man eine Figur bewegen, indem man das Visier auf eine Tür richtet und dann die Leertaste drückt.

SMART GUN TASTENFUNKTIONEN:

Spectrum	- Hoch	Cursor hoch
	- Runter	Cursor runter
	- Links	Cursor nach links
	- Rechts	Cursor nach rechts
	- Feuer	0
Amstrad/Schneider	- Hoch	Aufwärtspfeil
	- Runter	Abwärtspfeil
	- Links	Linkspfeil
	- Rechts	Rechtspfeil
	- Feuer	Shift
Commodore 64	- Joystick benutzen	
SPIELPAUSE	- Alle Computer:	P-Taste
WEITERFAHREN	- Alle Computer:	P-Taste 2. Mal drücken
BEENDEN	- Alle Computer:	M-Taste

TIPS

Bei Ertönen des akustischen Nähe-Signals, die markierte Figur wählen und sehen, was los ist. Waffensysteme frei von biomechanischem Bewuchs halten. Newt folgen und sie nicht aus den Augen lassen!

The motion picture ALIENS (TM)* Copyright 1986
Twentieth Century Fox Film Corp. All rights reserved.
Computer Software Program Copyright 1986 Electric Dreams Software.
All rights reserved.

BACK TO THE FUTURE

Sie steuern Marty McFly, der mit Hilfe des von Dr. Emmett Brown erfundenen Zeitmaschinen-DeLorean eine Reise zurück ins Jahr 1955 unternommen hat. Hier begegnet er Lorraine, seiner Mutter, die sich in ihn verliebt. Marty muß sie dazu bringen, daß sie für George (der sein Vater werden soll) Feuer fängt, damit diese beiden sich verlieben - so, wie es das Schicksal gewollt hat. Ein anderer Ausgang hätte zur Folge, daß die Zukunft sich grundsätzlich ändern würde und damit die Existenz von Marty und seiner Familie in Frage stellt.

Dr Brown kann sich als eine Hilfe, aber unter Umständen als auch ein Hindernis, erweisen. Biff Tannen, der Schläger, wird Marty immer dann eins auswischen, wenn immer sich eine Gelegenheit bietet. Solange er die Dinge nicht in Ordnung bringt, kann Marty nicht zurück in die Zukunft.

LADEANLEITUNG

WICHTIG - SCHUTZ GEGEN VIREN

Computer ausschalten und mindestens 10 Sekunden ausgeschaltet lassen. Erst dann wieder einschalten und Diskette einlegen.

Spectrum (Cassetta)	LOAD"" nel modo 48K
Commodore 64 (Cassetta) Premere	RUN/STOP + SHIFT
Commodore 64 (Disco)	LOAD"*,8,1
Amstrad (Cassetta) Premere	CONTROL & ENTER
Amstrad (Disco)	RUN" Menu sul lato A

ISTRUZIONI DI GIOCO

Per iniziare il gioco
Per selezionare il livello (Il Livello 4 è quello di default)
Per abbandonare il gioco
Per interrompere il gioco/Continuare
Per regolare il volume della musica

COMANDI DEL JOYSTICK

Per passare dalla porta l'er spostarsi a sinistra l'er spostarsi a destra
Con il pulsante premuto
Per raccogliere l'oggetto o salire sullo skateboard Per dare un pugno a sinistra
Per dare un pugno a destra
Per usare l'oggetto o scendere dallo skateboard.

PERSONAGGI COLORE

Dr Emmett Brown (Doc)	Bianco
Biff Tannen	Marrone
Lorraine Baines	Giallo
George McFly	Blu

LE FOTOGRAFIE

1. La Fotografia di Marty (riportata in basso a sinistra sullo schermo) - Verrà ricomposta o cancellata a seconda di quanto il futuro sia stato cambiato.

2. La Fotografia di Famiglia (riportata in basso a destra sullo schermo) - A seconda che la foto di Marty venga completamente cancellata o ricomposta, a questa foto verrà tolto o aggiunto un altro segmento. Se la foto è completa, Marty è riuscito nel suo intento, se è cancellata, ha fallito.

Per ricomporre le foto, è necessario far trascorrere del tempo insieme a Lorraine e George (ad es. metterli uno vicino all'altro).

ICONE DEGLIOGGETTI

Riporati nelle quattro icone in alto a sinistra sullo schermo sono:

1. Poesie d'Amore	- Trovate a scuola
2. Una tazza di caffe	- Presa dal bar
3. Il vestito da	- Nella casa di Doc extraterrestre
4. Una chitarra	- Trovata nella sala da ballo

Colore delle icone
Giallo - Marty sta passando vicino ad un oggetto
Bianco - Marty sta portando un oggetto
Quando un altro personaggio è abbastanza vicino, in modo che Marty possa usare un oggetto per innfluenzarlo, l'icona di quel personaggio diventerà bianca. Gli oggetti hanno effetti diversi sulle varie persone.

ICONE DEI PERSONAGGI

Riportate nel centro in basso dello schermo

Colore dell'icona:
Bianco - Quando un personaggio incontra un altro personaggio senza alcun effetto
Verde - Personaggio sotto l'influenza di un oggetto.

ICONA DELLO SKATEBOARD

Riportata in alto a destra dello schermo. Lo skateboard è fatto di vecchie casse d'imballaggio.

Colore dell'icona
Giallo - Marty sta passando vicino allo skateboard
Bianco - Marty sta usando lo skateboard.
Per poter usare un oggetto dovele scendere dallo skateboard, e mentre siete sullo skateboard non potete colpire le altre persone.

L'OROLOGIO

Riportato nel centro in basso dello schermo. Più velocemente completate il gioco, meglio è.

COME RITORNARE AL FUTURO

Dopo aver ricomposto l'intera Fotografia di Famiglia, dovete entrare nella casa di Doc: quando ve ne andate, apparirà la Macchina del Tempo che vi riporterà in un baleno nel Futuro.

© Universal City Studios Inc.
© Electric Dreams Software 1986.

QUARTET

When terrorists overrun and capture a space colony, there's only one possible course of action - send in the deadliest, most expert team of trained killers available. Send in the Quartet!

LOADING INSTRUCTIONS

IMPORTANT - FOR VIRUS PROTECTION

Switch computer off - leave for minimum of ten seconds - switch back on and enter disc.

SPECTRUM (Cass)	LOAD""
AMSTRAD (Cass)	CONTROL & ENTER
AMSTRAD (Disc)	RUN"MENU on side A
COMMODORE 64/128 (Cass)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disc)	LOAD"*,8,1

PLAYING INSTRUCTIONS

From the 4 team members you must select 1 (1-Player Game) or 2 (2-Player Game).

EDGAR	Has the best jumping ability
LEE	Excellent with weapons but gun quicky and skillfully
MARY	Proficient bazooka operator
JOE	The fastest moving team member

SPECTRUM

1. Character Menu

To select the Sinclair joystick, press D, then Y. This will set up the KEYS 1 controls to the joystick equivalents. On returning to the character menu, select KEYS 1 to control a character with the joystick.

CAPS SHIFT or Z	= Moves cursor to required character
J	= Control character with joystick
K	= Keyboard control
S	= Select team member
R	= Reject team member

2. Controls:

	Keys 1	Keys 2
UP	1	8
DOWN/CRAWL	Q	I
LEFT	A	K
RIGHT	S	L
FIRE	D	ENTER

To redefine the keys, press D before selecting team members, then select keys or press N for Sinclair joystick.

PAUSE	P
QUIT	CAPS SHIFT & SPACE

AMSTRAD/SCHNEIDER

<- and -> = Move cursor to select team member
S = Select team member (Team members can be keyboard or joystick controlled)
C = Selects control for chosen